

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Kampanye

4.1.1 Tema Kampanye

Tema kampanye yaitu mengenai unsur judi dalam *game* pada anak yang bertujuan untuk memberikan edukasi pada anak usia 13 sampai 17 tahun mengenai dampak negatif yang dapat ditimbulkan dan bagaimana berpikir logis dan kritis sehingga tidak terjebak dalam unsur perjudian tersebut.

Tema dari kampanye ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari cara berfikir anak-anak remaja dengan cara melatih berfikir logis dan dapat memahami mana yang baik dan mana yang dapat merugikan dirinya, baik jangka pendek maupun jangka panjang. Tanpa adanya kesadaran dari masing-masing individu, maka kampanye ini tidak akan berhasil. Dikarenakan anak-anak memiliki sifat ingin tahu yang besar dan belum dapat mengendalikan dirinya dengan baik. Sehingga mereka cukup mudah untuk terjebak pada hal-hal yang dapat merusak masa depannya, salah satunya judi. Selain itu kampanye ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran lingkungan anak tersebut mengenai adanya unsur-unsur perjudian dalam *game* yang mungkin masih banyak orang tua yang belum mengetahui. Yang diharapkan lingkungan dari anak tersebut juga dapat membantu mensukseskan tujuan dari kampanye ini dengan cara mengingatkan dan mengarahkan sang anak.

4.1.2 Konsep dan Judul Kampanye

Kampanye yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran anak mengenai unsur judi dalam *game*. Dimana unsur-unsur judi tersebut salah satunya adalah membuat ingin untuk mencoba lagi hingga mendapatkan apa yang diinginkan. Karena itu kampanye ini mengangkat judul “Once More”. Yang berarti “sekali lagi”, mereka yang berjudi akan berkata pada diri mereka untuk mencoba sekali lagi dan apabila tidak mendapatkan apa yang diinginkan mereka tetap akan

mengatakan pada diri mereka untuk mencoba sekali lagi hingga tanpa terasa sudah rugi dalam jumlah banyak.

4.1.3 Konsep Tagline

Kampanye ini menggunakan tagline “Play More, Lose More”, yang berarti “semakin banyak bermain, semakin banyak kehilangan”. Tagline ini memiliki arti yang tidak jauh berbeda dengan judul dari kampanye. Yang apabila mereka terjebak perjudian, maka semakin banyak mereka mengeluarkan uang untuk berjudi, maka semakin banyak pula mereka kehilangan uang mereka.

4.1.4 Tone and Manner

Tone and manner yang digunakan dalam perancangan ini memiliki sifat tenang sehingga dapat membuat anak lebih mudah berfikir dengan jernih. Akan tetapi meski menggunakan warna yang bersifat tenang, warna-warna yang digunakan dalam media adalah warna yang dapat menarik perhatian sehingga tidak membosankan dan dapat menarik orang untuk mengetahui lebih jauh mengenai perancangan ini. Dengan menggunakan bentuk dan warna yang menenangkan tersebut membuat anak menjadi lebih tertarik dengan media yang digunakan. Meskipun dibuat menarik, media akan dibuat cukup sederhana agar dapat digunakan dengan mudah oleh anak usia 13-17 tahun, tanpa mengurangi nilai yang ingin disampaikan dari perancangan ini.

4.1.5 Bahasa yang Digunakan

Bahasa yang digunakan adalah 50% bahasa Inggris dan 50% bahasa Indonesia. Karena target utama dari kampanye ini adalah SES A dan B yang merupakan *gamer* dimana mereka sudah terbiasa dengan bahasa Inggris yang digunakan dalam *game* sehingga lebih mudah dimengerti dan dipahami. Judul dan tagline kampanye menggunakan bahasa Inggris. Menu-menu yang ada pada aplikasi juga menggunakan bahasa Inggris karena mereka yang sudah biasa menggunakan bahasa Inggris pada interface akan lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi apabila juga menggunakan bahasa Inggris. Akan tetapi penjelasan dan isi dari aplikasi tersebut tetap menggunakan bahasa Indonesia karena agar tidak ada kesalah pahaman dalam penyampaian informasi.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Konsep Logo



Dadu

Melambangkan unsur judi yaitu *chance*.

Tombol Controller

Sebagai simbol dari game.

Arti logo menggambarkan unsur judi yang kadang dicampurkan dengan *game* sehingga tidak jarang dapat membuat anak terkena dalam unsur judi secara tidak mereka sadari.

4.2.2 Konsep Pemilihan Warna Logo



C: 85%
M: 50%
Y: 0%
K: 0%



C: 100%
M: 95%
Y: 5%
K: 0%



Warna yang digunakan adalah biru dan biru muda. Biru yang menggambarkan ketenangan. Biru muda yang berada di sisi bagian simbol tombol console berwarna lebih muda menggambarkan *game* yang ditargetkan untuk usia dini, dan biru tua pada bagian dadu yang menggambarkan perjudian umumnya pada usia dewasa. Warna biru muda yang terlihat lebih terang karena terkena cahaya dari depan yaitu menggambarkan dimana yang terlihat oleh orang tua dan lingkungan serta anak hanyalah sebuah *game*, akan tetapi di bagian yang kurang tersorot sinar ada unsur perjudian tersebut sehingga kurang diketahui.

4.2.3 Tipografi logo

Tipografi logo yang dipakai ada 2 jenis:

➤ **Biko Regular**

ABCDEFGHIJKLMN

abcdefghijklmn

1234567890

Tulisan ini digunakan untuk bagian judul pada kata yang tidak terlalu tebal.

➤ **Biko Black**

ABCDEFGHIJKLMN

abcdefghijklmn

1234567890

Tulisan ini digunakan untuk bagian judul pada kata yang tebal.

Bertujuan untuk memberikan penekanan pada kata "More".

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Attention dan Interest

- Poster

Poster ini bertujuan untuk memberikan informasi awal dan menarik rasa ingin tahu dari target sasaran. Lebih menekankan pada copywrite dan desain yang sederhana sehingga dapat menyampaikan pesan dalam waktu yang singkat. Poster ini dapat dicetak maupun disebarakan melalui media sosial.

Tipografi yang dipakai pada poster adalah:

➤ **BEBAS NEUE**

ABCDEFGHIJKLMN

ABCDEFGHIJKLMN

1234567890

Digunakan dengan tujuan memberikan kesan tegas, sehingga dapat memberi kesan serius dan mengajak audiens untuk berfikir lebih dalam.

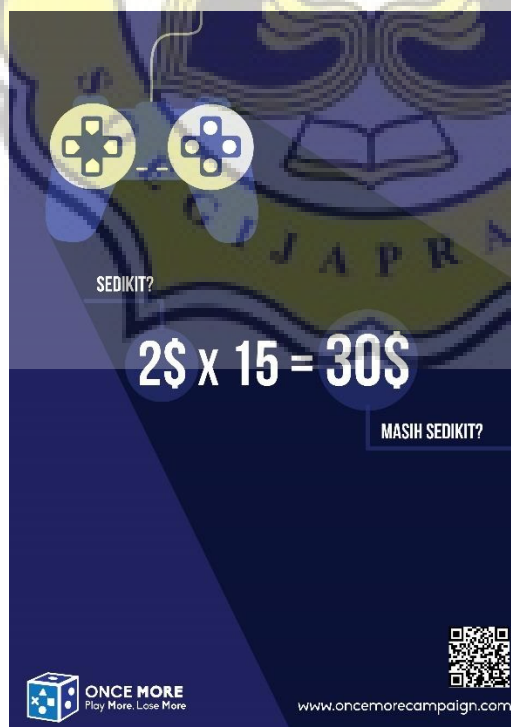
Tulisan yang berada pada warna background yang lebih gelap yang menggambarkan berada pada bayang-bayang yang tidak terkena cahaya menggambarkan bahwa masih banyak kasus dan unsur perjudian yang ada dalam *game* yang masih belum terlihat oleh orang.



Kata-kata “Coba lagi’ sampai kapan?” yang berada dalam kotak menggambarkan seseorang yang terjebak dalam perjudian dimana dia terus dan terus berjudi, celah yang ada pada kotak memiliki arti bahwa sesungguhnya dia dapat membebaskan dirinya apabila memiliki kesadaran dan kemauan.



Kalimat “yang pasti-pasti aja” pada poster, terleta dibagian terang pada background, yang bermaksut bahwa agar tidak mengikuti unsur perjudian yang ada pada bayang-bayang atau tersembunyi dalam *game*.



Kalimat “Masih sedikit?” pada poster mengisyaratkan audiens untuk lebih memperhitungkan pengeluaran mereka dan tidak terjebak

perjudian, dimana yang awal mulanya sedikit akan tetapi apabila dilakukan berulang kali akan menjadi banyak.

4.3.2 Search

- Sosial Media

Sosial media berada pada tahap search dimana audiens dapat mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai kampanye dan mendapatkan info terbaru mengenai kampanye ini.



- Website

Website bertujuan untuk memudahkan audiens dalam mendapatkan informasi mengenai kampanye. Berbagai informasi mengenai kampanye disediakan dalam website ini. Website ini juga nantinya

dapat digunakan untuk menukarkan hadiah yang sudah dikumpulkan melalui aplikasi.

Warna yang digunakan pada website kebanyakan adalah biru dan putih, yang bertujuan untuk memberikan kesan tenang, sederhana, dan memberikan penekanan pada tulisan dan konten yang ingin disampaikan.



4.3.3 Action and Share

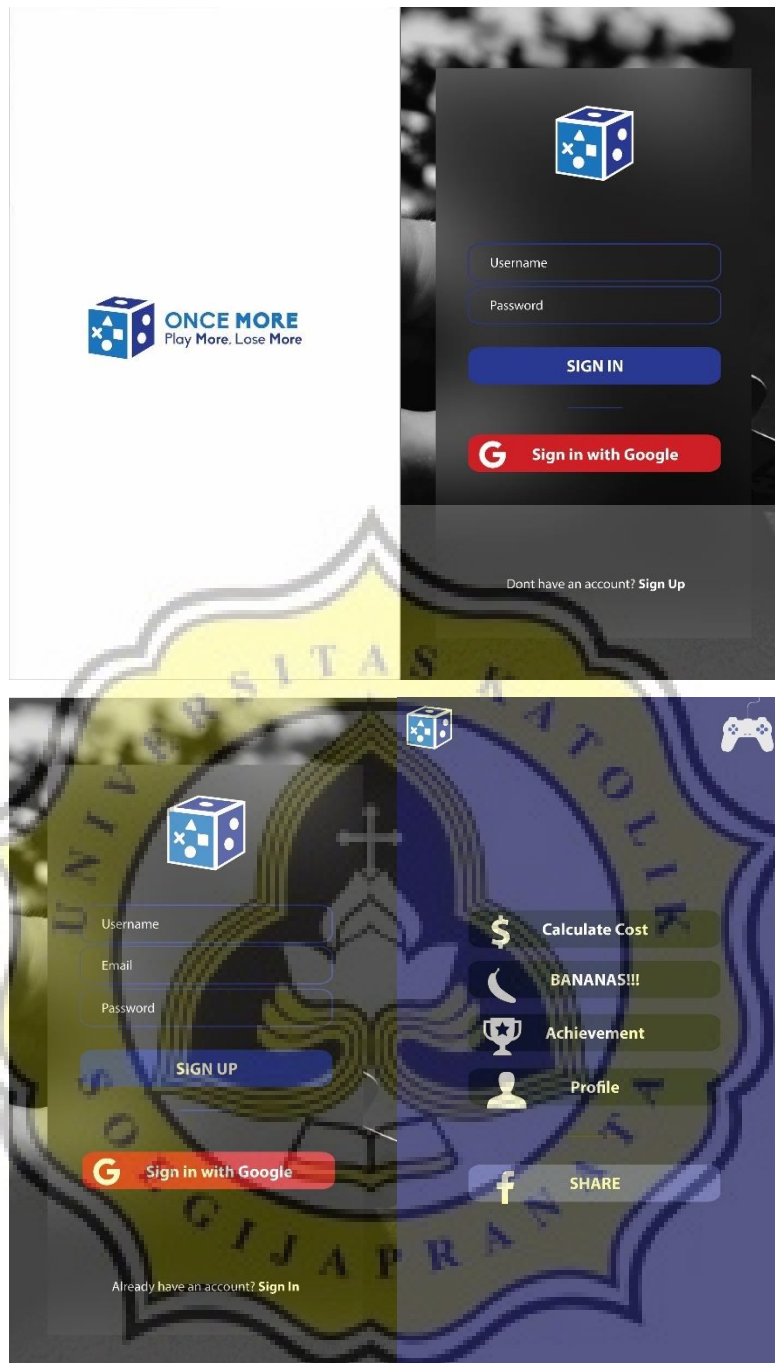
- Aplikasi

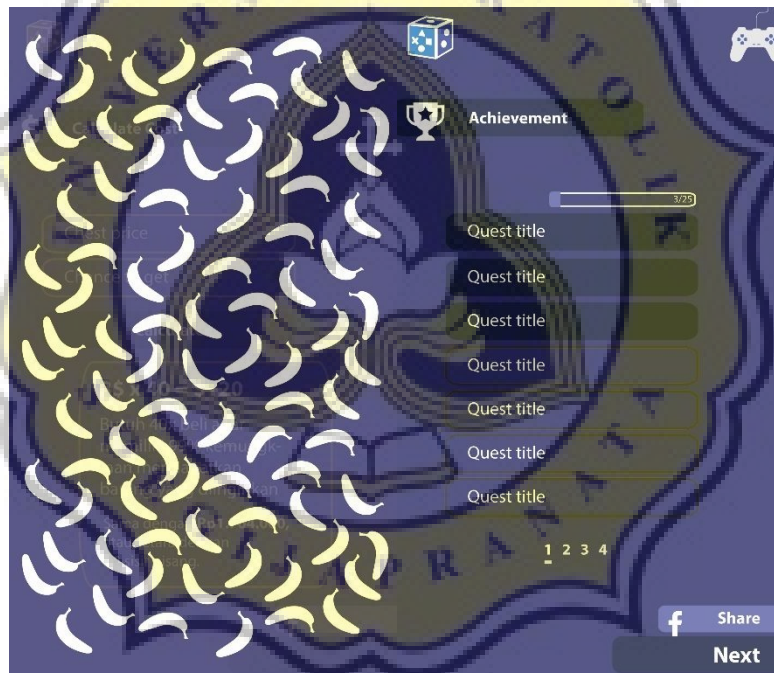
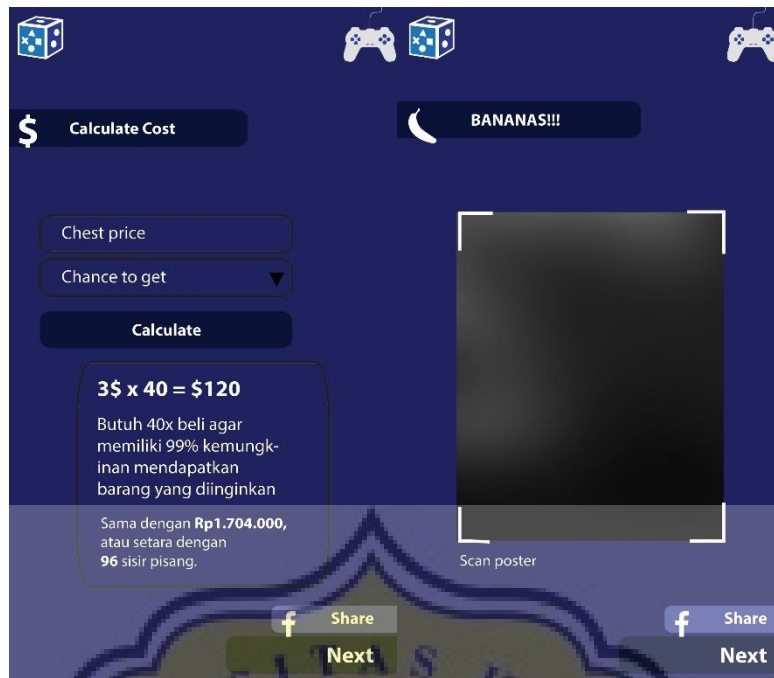
Aplikasi ini merupakan media utama dalam kampanye ini. Aplikasi ini memiliki fitur untuk menghitung kira-kira uang yang dibutuhkan untuk mendapatkan sebuah barang yang ada dalam *loot box*. Dan membandingkan total uang tersebut dengan benda lain yang dapat

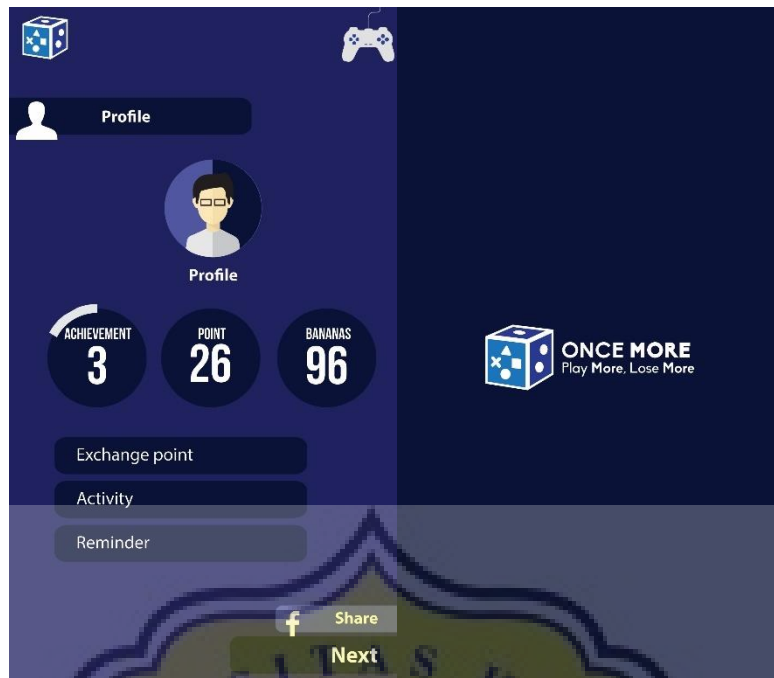
dibeli dengan jumlah tersebut. Kemudian ada juga fitur scan yang apabila diarahkan ke poster yang kemudian akan mendapatkan poin untuk ditukarkan menjadi hadiah. Kemudian dalam aplikasi ini juga terdapat fitur achievement yaitu berisi kuis-kuis dan *quest* yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dari audiens. Yang tiap berhasil menjawab dan menyelesaikan akan mendapat point yang dapat ditukarkan dengan hadiah berupa merchandise. Pada aplikasi ini juga disediakan fitur untuk *share* ke teman melalui sosial media.

Aplikasi ini dapat dihubungkan dengan google dimana pengguna dapat login dan aplikasi ini dapat mengetahui apabila pengguna akan dan telah membelanjakan uang dalam *game*, karena hampir semua *game* saat ini akan memberikan pemberitahuan tiap kali dilakukan transaksi pembelian yang dikirim melalui email.

Warna yang digunakan dominan biru dan gelap, dimana warna biru memberikan kesan tenang. Tombol "*share*" yang berbeda warna agar mendorong audiens untuk membagikan pada teman-temannya. *Banana* atau pisang yang digunakan sebagai objek pembandingan dalam bagian *calculate cost* karena pisang memiliki banyak manfaat, terutama bagi mereka yang memiliki hobi bermain *game*, dimana mereka cenderung lebih banyak menghabiskan waktu didepan komputer atau gadget dan kurang memperhatikan makanan dan asupan gizi. Satu buah pisang ukuran sedang mengandung 105 kalori, 0,39 lemak, 27g karbohidrat, serta 1,3g protein, 1mg sodium, dan 422 kalium (Fatsecret, 2018). Sodium berfungsi dalam mengatur kadar air dalam tubuh dan mengatur impuls saraf dan kontraksi otot. Kemudian kalium berfungsi untuk menjaga jantung, otot, dan pencernaan. Penyajian yang mudah yang dapat dijadikan camilan pada saat bermain juga menjadikan salah satu latar belakang mengapa buah pisang yang digunakan dalam aplikasi ini. Akan tetapi terdapat juga pilihan untuk mengganti buah pisang menjadi barang atau makanan yang lain sesuai dengan selera pengguna.







- Merchandise

Merchandise sebagai hadiah yang dapat ditukarkan dari poin yang telah dikumpulkan dapat juga dijadikan sebagai media promosi. Dimana pada merchandise itu terdapat logo dan judul kampanye ini.



43. http://download.portalgaruda.org/article.php?article=291458&val=2283&title=PENGARUH%20SALES...	0.1%
44. https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/search?scope=&order=DESC&rpp=100&sort_by=0&page=30&...	0.1%
45. http://ahsinrifqy.blogspot.com/2016/06/contoh-proposal-skripsi-analisis-kualitas-jasa.html	0.1%
46. https://nakkkim.edu.ua/images/vidannya/Aktualni_Problemy/AP-38_compressed.pdf	0.1%
47. https://wikishare27.wordpress.com/desain-pemodelan-grafis-dan-desain-komunikasi-visual	0.1%
48. https://text-id.123dok.com/document/wyev5mrz-pengaruh-pengembangan-pegawai-terhadap-prestasi-k...	0.1%
49. https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/search?scope=&order=DESC&rpp=100&sort_by=0&page=6&...	0.1%
50. http://docplayer.info/33812302-Bab-ii-tinjauan-pustaka.html	0.1%
51. http://www.readbag.com/libfeconuii-files-wordpress-2011-05-abstrak20081	0.1%

Excluded as citation or reference Web sources: 5 sources found

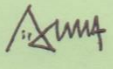
1. http://www.citethisforme.com/topic-ideas/computer-science/Olly%20Project-54166666	0.17%
2. http://librosyarticulosbioetica.blogspot.com/2009/11	0.1%
3. http://librosyarticulosbioetica.blogspot.com/2009/11/ludopatias_29.html	0.1%
4. http://seminario2018.vanguardiasdiseno.org/mesa02/216	0.1%
5. http://librosyarticulosbioetica.blogspot.com/2009	0.1%

Library sources: 23 sources found

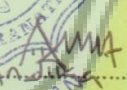
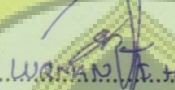

Goei evellyn 7 Juni.docx	0.36%
SAMUEL 22 Juli.docx	0.32%
Simson Revisi 18 Juli.docx	0.27%
Simson 17 Juli.docx	0.27%
13.13.0087 Robertus Fajar W.docx	0.2%
13.13.0036-Narasoma Aji Wijaya.docx	0.13%
Giantoro Wijaya 7 Juni.docx	0.11%
HYACINTHA 7 Juni.docx	0.1%
11.13.0084 Marcel Edward Tousalwa 12 Maret.docx	0.1%
13.13.0030 - Averina Clarisha 13 Maret.docx	0.1%
HERDHIAJENG AW 14 Maret.docx	0.1%
Kristina Dwi 5 April.docx	0.1%
Hasna Aulia 2 Mei.docx	0.1%
FEREN-KP-15 MEI.docx	0.1%
Stefanie 6 Juli.docx	0.1%
meirin putri 2 Juli.docx	0.1%
14.G1.0109-Innocentius Alfandro Carlo Wilbowo-2 JULI.docx	0.1%
13.40.0284-Hasna Aulia.docx	0.1%
Stefanie 9 Juli.docx	0.1%
14.G1.0109-Innocentius Alfandro Carlo Wilbowo-REVISI-9 JULI.docx	0.1%
14.E1.0120_Klara Elfa.docx	0.1%
carolina Agata 18 Juli.docx	0.1%
13.13.0065 DAMAR.docx	0.1%



2.81%



FORMULIR SCAN ANTI PLAGIARISME

Nama : LUQMAN IBRAHIMI HADIASMORO
 Alamat email : luqmanibrahimhadiasmoro@gmail.com
 Fak. / Prodi : EAD / DKV NIM : 14.11.0070
 berupa (TESIS, TUGAS AKHIR, SKRIPSI, SUMMARY, LAPORAN KERJA PRAKTEK)
 dengan judul : PERANCANGAN KAMPAIYE KOMONIKASI
VISUAL PADA ANAK MENGENAI UNSUR JUDI
DALAM GAME
 Semarang, 24-JULI-2018
 Petugas  Yang Menyerahkan, Dosen Pembimbing
 LUQMAN I. H. 
 NB, Laporan hasil scan terlampir untuk Yang bersangkutan *